

1r CAMPEONATO AMATEUR KARTING SERIES

Karting de alquiler de la comunidad Valenciana

REGLAMENTO 2018/2019



MarlonKart



1. ORGANIZACIÓN

- 1.1 BENIKART S.L.U. con la colaboración del CIRCUIT DE LA RIBERA Y MARLONKART, organiza una prueba de carácter privado de recreo no oficial denominada "AMATEUR KARTING SERIES" que se compondrá de 9 rondas o eventos.
- 1.2 El organizador es la máxima autoridad deportiva. Puede emitir complementos o anexos que pueden formar parte o modificar las presentes disposiciones, así como interpretar y resolver los casos no previstos en el mismo.
- 1.3 Los karts serán de alquiler suministrados por los circuitos comprendidos en el campeonato.
- 1.4 Para cualquier duda, problema o aclaración podrá ponerse en contacto en el mail benikarts.com@gmail.com o en el teléfono **964 303 603**

2. CIRCUITOS Y FECHAS

2.1 Este certamen se celebrará en los circuitos:

1. Benikarts, Benicasim (Castellón) Long. 940m
2. Circuit de la Ribera, Guadasuar (Valencia) Long. 760m
3. Marlonkarts, Oropesa (Castellón) Long. 750m

2.2 Las carreras serán de 18 vueltas.

2.3 Las fechas del campeonato serán las siguientes:

1. Circuito Benikarts el 18/11/18 10:00h 18v
2. Circuito Marlonkart el 16/12/18 10:00h 18v
3. Circuito de la Ribera el 20/01/19 10:00h 18v
4. Circuito Benikarts el 17/02/19 10:00h 18v *Invertida*
5. Circuito de la Ribera el 3/03/19 10:00h 18v
6. Circuito Marlonkart el 7/04/19 10:00h 18v
7. Circuito de la Ribera el 19/05/19 10:00h 18v
8. Circuito Marlonkart el 9/06/19 10:00h 18v
9. Circuito Benikarts el 6/07/19 21:00h 18v *Nocturna*

El organizador se reserva el derecho a cambiar la fecha de un evento en caso de ser necesario, como cambiar circuitos (aumentar o disminuir) o variarlos (invertidos)

3. PARTICIPANTES ADMITIDOS Y REQUISITOS

3.1 Los participantes deberán tener como mínimo de edad los 15 años cumplidos. Los menores de edad que quieran participar deberán tener un padre/tutor que dé consentimiento a la participación en la prueba del menor.

3.2 Los participantes no deben estar en posesión de licencia federativa de karting, ni hayan tenido, así como no haber participado en campeonatos sociales (por ejemplo, en el CKGV), es totalmente amateur.

3.3 El participante se tiene que encontrar en perfecto estado de salud física y psíquica, no padecer ninguna dolencia, aparente o no, ni estar sujeto a ningún tratamiento médico que pueda disminuir las facultades normales para la conducción del kart.

3.4 La organización se reserva la decisión de aceptar la inscripción de un participante.

4. KARTS

4.1 Especificaciones del kart según circuitos:

- a. Benikarts - Sodikart modelo SR5 con Motor HONDA 390cc.4T
- b. Circuit de la Ribera - Sodikart modelo SR8 con Motor HONDA 390cc 4T
- c. Marlokarts - Sodikart modelo RT8 con Motor HONDA 390cc 4T

4.2 El kart solo será sustituido en caso de rotura de motor o por avería grave

4.3 El kart no podrá ser manipulado por ningún participante o cualquier otra persona. Solamente se autorizará la reparación si fuera necesario por el personal del circuito.

5. PATROCINIOS DE CAMPEONATO Y CARRERAS

Tanto el campeonato, como cada carrera individualmente, serán patrocinadas por diversos sponsors, los cuales tendrán su publicidad en carteles, promociones de carrera y campeonato, anuncios, incluso podrían poner nombre a las carreras.

AMATEUR KARTING SERIES está abierto a cualquier sponsor que quiera patrocinar campeonato y/o carreras. Para patrocinar, ponerse en contacto en el mail benikarts.com@gmail.com o en el teléfono **964 303 603**

Los pódiums de cada carrera se realizarán con la misma imagen, es decir, los logos de los tres circuitos y si los hubiere de los sponsors.

6. NORMAS DE SEGURIDAD

- 6.1 Por razones de seguridad el piloto deberá llevar casco integral, en caso de no poseer, el circuito le facilitará uno.
- 6.2 Se recomienda utilizar botas de piloto, mono y unos guantes, en su defecto es obligatorio el uso de calzado deportivo, camiseta o chaqueta de manga larga y pantalón largo.
- 6.3 Estará prohibido la utilización de equipamiento peligroso para la conducción (Chanclas, bufanda, cadenas, collares, etc) reservándose la organización el derecho de no admisión por indumentaria no apropiada.
- 6.4 El piloto levantará la mano para avisar a los demás participantes de su entrada a boxes.
- 6.5 La conducción antideportiva en pista será motivo de exclusión.
- 6.6 El piloto hará caso a todas las señales y banderas de seguridad ya sean manuales como electrónicas.

7. PRINCIPIOS ETICOS Y DEPORTIVIDAD

Toda persona practicante que quiera disfrutar de esta modalidad deportiva será bienvenida, queremos que reine como base el compañerismo, respeto y la deportividad, haciendo el disfrute de todos en la pista.

Queremos distanciarnos de cualquier ambiente hostil, piques o discusiones que conlleven a altercados ya sean verbales o de cualquier otro tipo.

Todo participante aceptará estas bases y conductas y pondrá de su parte para que se cumplan, teniendo un compromiso de juego limpio y espíritu de compañerismo.

Cualquier conducta antideportiva, agresiva o inadecuada ya sea dentro o fuera de la pista hará que el participante sea expulsado evitando entorpecer un buen funcionamiento del campeonato.

Queda totalmente prohibido faltar el respeto a un compañero o cualquier persona del circuito, provocar situaciones conflictivas o tener una conducta fuera de lugar.

Para evitar conflictos aclaramos que no se puede golpear por detrás a un compañero en pista para favorecer un adelantamiento, conllevaría a una penalización. En el karting hay situaciones de contacto, pero siempre hay que saber adelantar y en caso de equivocarnos devolver la posición. Hay golpes laterales, hay contactos cuerpo a cuerpo, se producen muchas veces y no son de forma intencionada o con malas intenciones. Para adelantar el kart tiene que estar en paralelo antes que el rival inicie el giro o maniobra, el eje delantero del que adelante tiene que haber pasado el eje trasero del rival.

La seguridad de todos es lo más importante, ya que en el karting existen riesgos y situaciones de peligro, se debe proteger la integridad física de todos.

Si se observa que un participante no está en condiciones de participar, por ir ebrio, bajo los efectos de estupefacientes o similar, se le prohibirá la entrada a la pista.

8. CATEGORIAS

8.1 **Individual**.- Todos los participantes que se apunten al campeonato

8.2 **Equipos**.- Parejas de participantes inscritos en el campeonato, la puntuación es la suma de ambos

8.3 **Femenino**.- Las mujeres tendrán su propia clasificación.

8.4 **Junior**.- Todos los jóvenes entre 15 y 18 que empiecen campeonato con esa edad.

8.5 **Veterano**.- Los mayores de 43 años formarán parte de esta clasificación.

9. INSCRIPCIONES

9.1 Se podrá realizar la inscripción a través de la Plataforma habilitada desde la página web benikarts.com, o en el circuito de Benikarts, con fecha límite hasta el jueves antes del evento a las 23:59, aportando número de DNI, nombre y apellidos, edad, teléfono, dirección, una dirección de mail y abonando el importe solicitado.

9.2 En caso de hacer equipo con otro compañero deberá indicarlo en la inscripción. El equipo lo forman dos participantes en el momento de inscribirse al campeonato, no podrá variar ninguno de los participantes en toda la temporada. Se podrá hacer equipo y participar en esta modalidad todos los equipos que se den de alta antes de

empezar la 3ª carrera, una vez finalizada las inscripciones a ésta, ya no podrán inscribirse más equipos.

9.3 Hasta no realizado el pago no se considerará realizada la inscripción.

9.4 El precio de inscripción por carrera será de 50€.

9.5 La inscripción al campeonato costará 30€, este pago sólo se hace una vez y da derecho a correr y a los premios finales, el dinero irá destinado a ellos y es obligatorio. El pago se puede realizar en la primera carrera en la que participe, abonando los 30€ junto con la inscripción a la carrera, siendo un total de 80€ (50€ carrera + 30€ campeonato). Para facilitar el pago, se podrá pagar en tres plazos de 10€, en la primera carrera en la que participe el primero, en la segunda el segundo y en la tercera el tercero, siendo el total de las inscripciones 60€ en todas (50€ carrera + 10€ campeonato).

9.6 Un participante puede correr carreras sueltas, el valor de la inscripción será de 60€, durante las primeras 3 carreras que se inscriba, posteriormente valdrán el precio estándar de 50€ y tendrá derecho a todos los premios y obsequios y puntuar en el campeonato.

9.7 El día de la prueba se podrán hacer inscripciones con una penalización de 10€ más, si hay plazas disponibles.

9.8 La inscripción y no asistencia por causa injustificada no dará derecho a la devolución de la misma. Por causa justificada se le reservará la inscripción para la siguiente carrera. En caso de ser la última carrera se procederá a la devolución del importe.

9.9 Aquél que llegue tarde perderá todos los derechos de participación.

9.10 La inscripción y la participación significa la aceptación de las bases plasmadas con anterioridad.

9.11 Los participantes dan su consentimiento al inscribirse de ceder sus derechos de imagen para publicaciones audiovisuales (fotos, videos) en redes sociales y su posible difusión en medios de comunicación.

10. PESAJE

Los pilotos serán pesados sólo con el equipaje y casco que van a utilizar.

El peso estándar medio y reglamentario es de 80kg., todo aquel que esté por debajo del peso será lastrado con pesos hasta llegar al peso estándar.

11. REGLAMENTO DE LA PRUEBA

- 11.1 Las carreras están adaptadas a 48 participantes como máximo, y el evento estará compuesto por clasificación de 10 min., 1ª carrera (18 vueltas) + 2ª carrera (18 vueltas) invertida por cada participante.
- 11.2 Por orden riguroso de inscripción de la primera carrera, se asignarán números conforme se hayan inscrito los participantes. La primera inscripción será el número 1, la segunda el 2 y así sucesivamente.
- 11.3 Si un participante se inscribe al campeonato posteriormente a la primera carrera, se le asignará el siguiente número al último por donde se haya quedado la asignación. Si se inscribieron 26 corredores en la primera carrera y en la segunda se inscribe uno nuevo se le otorgaría el 27.
- 11.4 Ese número se mantendrá asociado al corredor durante toda la temporada.
- 11.5 No se esperará a ningún participante, se pide puntualidad. Si un piloto llega tarde, fuera de tiempo, podrá incorporarse a la ronda, pero lo hará en el último lugar de la parrilla con el kart sorteado de los que queden restantes.
- 11.6 15 minutos antes de la prueba se realizará un briefing, donde se harán las verificaciones administrativas y charla sobre la prueba de ese día.
- 11.7 En cada evento se meterán los números asociados a los participantes que se hayan inscrito en él, en un bombo donde posteriormente se utilizará para sortear los karts.
- 11.8 El evento se dividirá en tantos grupos como sea posible dependiendo de los participantes inscritos:
- Hasta 16 inscritos un grupo
 - De 17 a 32 dos grupos
 - De 33 a 48 tres grupos
- 11.9 Se hará una lista con los karts disponibles el día de la carrera en el circuito correspondiente.
- 11.10 Se irán sacando las bolas con los números de los participantes y se irán asignando a los karts sorteados, hasta ir completando los grupos.
- 11.11 Ninguno de los participantes podrá repetir kart en los diferentes sorteos dentro del mismo evento. En caso de coincidir se le asignará el siguiente kart disponible sacado por sorteo.

11.12 Una vez sorteados los karts y definidos los primeros grupos se procederá a realizar la clasificación. Por orden de grupos saldrán a la pista a hacer 10 minutos de clasificación. Primero el grupo 1, luego el 2 y finalmente el 3.

Se contarán todas las vueltas rápidas por pilotos y se sacará una clasificación total con todos los tiempos de todos los pilotos y grupos, la Pole Position.

11.13 A partir de la segunda carrera, el orden de grupos ya no será por sorteo, sino por clasificación. Del 1º al 16º de la clasificación será el primer grupo en salir a hacer la clasificación, del 17º al 32º el segundo y del 33 al 48º el tercero.

11.14 La Pole Position dividirá de nuevo a los participantes en 3 grupos, Superfinal, Final y Consolación dependiendo de la cantidad de participantes. Si el grupo general es impar, la Superfinal será la que más pilotos tenga.

En cada final se volverán a sortear los karts.

La puntuación de la carrera será correlativa a los grupos, la puntuación de la Final proseguirá a la de Superfinal y a su vez, la de Consolación a la Final. Ejemplo:

36 participantes, los cuales se reparten en 3 grupos de 12. El primero de la Final será el 13º clasificado general y el primer clasificado de la carrera de Consolación será el 25º clasificado general.

11.15 La salida de las finales podrá realizarse en parado por semáforo o de tipo lanzada, según circuito y condiciones, en el briefing se dará a conocer el día de la prueba pero principalmente serán lanzadas. Con la salida lanzada, los participantes irán a parrilla como si de salida en parado se tratase, obteniendo el orden y posición de todos los pilotos sin detener el kart. Después se dará inicio a una vuelta neutra, donde el participante que vaya en primer lugar pilotará despacio a una velocidad reducida para que el resto de participantes vayan a cola y no pierdan en su lugar. Si dada la primera vuelta los participantes están en posición, en fila, uno detrás de otro y respetando las distancias y orden al paso por meta, el director dará la salida mediante ondulación de bandera. Si el director de carrera no da el visto bueno a la salida porque no están todos los participantes en posición, indicará dar una vuelta más para la formación. Si al término de la segunda vuelta sigue sin dar el visto bueno, dará orden de dar una última vuelta. Si al terminar la tercera vuelta sigue sin ordenarse la parrilla, el director tendrá el poder de decisión de sancionar a los pilotos que van en primer lugar relevándolos al último puesto o decidir si dan otra vuelta más, incluso hacer la salida en parado.

11.16 El orden de las finales será invertida, primero se correrá la final de Consolación, seguida de la Final y finalmente la Superfinal.

Al finalizar la Superfinal, habrá un descanso y posteriormente llegará la segunda carrera donde se hará el sorteo de karts y acto seguido se correrá en orden inverso a la clasificación de las finales Consolación, Final y Superfinal (del 16 al 1 la Superfinal, del 32 al 17 la Final y del 48 al 33 la de Consolación)

12. JUECES

Para intentar evitar conflictos y malas conductas intentaremos entre todos mantener un orden y respeto dentro de la pista. Para favorecer esta conducta de juego limpio, dos de los participantes, extraídos por sorteo de cada carrera (Superfinal, Final, Consolación) harán de jueces en pista a parte de los organizadores, tratando de que todo el mundo sea limpio y no haya que lamentar incidencias. Los videos valdrán de prueba en caso de saltarse la salida, colisión o cualquier motivo similar si los jueces lo ven claro.

13. PENALIZACIONES Y SANCIONES

1. Se exige puntualidad, no se esperará a ningún piloto, llegar tarde antes de que empiece la carrera llevará una penalización de salida en último lugar. Con la carrera empezada, la imposibilidad de correr sin derecho a devolución del importe de la inscripción.
2. Se sancionará la actuación antideportiva dentro y fuera de la pista. El organizador podrá apercibir, sancionar o excluir a un piloto por su conducta sin opción a apelar.
3. El golpe por detrás que sea intencionado y facilite el adelantamiento sin devolución de la plaza o haga perder posición o posiciones al kart que se golpea dará lugar a una penalización de **30 segundos**.
4. Recortar parte del circuito siempre y cuando se beneficie el piloto y adelantarse en la salida será penalizado con **20 segundos**.
5. No se puede cambiar dos veces de dirección para impedir un adelantamiento, se amonestará, la reiteración será penalizada con **10 segundos**.
6. Un piloto puede ser apercibido por conducta agresiva, como faltar el respeto a una persona dentro del circuito o compañeros. Una reiteración podría acarrear la exclusión del participante del evento.
7. Una conducción temeraria, como poner en peligro a otros compañeros o personal del circuito, dependiendo de la gravedad podría acarrear la exclusión del evento.
8. No hacer caso de banderas, adelantar con bandera Amarilla sin devolver la posición, o no hacer caso al personal del circuito, será sancionado con un **Drive through**.
9. Dependiendo de la gravedad de los hechos, la organización se reserva el derecho de penalizar con puestos en carrera, puntos, penalizar con tiempo, exclusión de carrera, suspensión por X carreras o incluso la exclusión del campeonato.
10. En caso de rotura del kart por un mal uso, no será sustituido por otro en esa manga.

14. CONDICIONES METEOROLOGICAS ADVERSAS

Puede que el día de la prueba las condiciones meteorológicas no permitan circular en la pista (Lluvia, granizo, nieve...), en ese caso los propietarios de las instalaciones podrán anular la prueba.

Si se prevé una mejora de la instalación o de la climatología, se podrá prorrogar la hora del inicio. Hasta que no se garantice que es segura la conducción en la pista no se tomarán riesgos, la seguridad de los participantes es lo primero.

Si se interrumpiera la prueba ya realizada la primera carrera, sin opción de realizar la segunda, ésta contaría el doble para el campeonato y se devolvería la mitad del importe de la inscripción a los participantes.

En caso de anulación total, quedará pospuesto el evento para una nueva fecha. La inscripción ya estará realizada, todo aquel que en la nueva fecha no pudiera acudir, se le devolvería el importe de la inscripción.

15. CLASIFICACION Y PUNTUACIONES

Puntuaciones por carrera

POSICION	PUNTOS		POSICION	PUNTOS		POSICION	PUNTOS
1	60		17	32		33	16
2	54		18	31		34	15
3	49		19	30		35	14
4	45		20	29		36	13
5	44		21	28		37	12
6	43		22	27		38	11
7	42		23	26		39	10
8	41		24	25		40	9
9	40		25	24		41	8
10	39		26	23		42	7
11	38		27	22		43	6
12	37		28	21		44	5
13	36		29	20		45	4
14	35		30	19		46	3
15	34		31	18		47	2
16	33		32	17		48	1

1. Vuelta Rápida + 5 puntos. Será la mejor vuelta rápida por grupo de carrera, la mejor de las Superfinales, de las Finales y de las de Consolación. Los puntos contarán para el campeonato, no para la carrera.
2. Pole Position +2 Puntos. Los puntos contarán para el campeonato, no para la carrera.

3. En caso de empate en puntuación de la carrera, sea cual sea la posición, ganará el piloto que mejor tiempo haya hecho en la Pole position.
4. Al final del campeonato, a la puntuación total individual se descontarán las dos puntuaciones más bajas logradas en tandas (Carreras) de eventos o un nulo por la no presencia. En la clasificación por equipos también se descontará, ésta será la suma de la puntuación total de ambos pilotos con el nulo o peores resultados ya descontados.
5. En caso de empate, el ganador final se decidirá por orden de la siguiente lista:
 1. Corredor con más carreras ganadas
 2. Corredor que más Pole Position haya hecho
 3. Corredor que más vueltas rápidas haya hecho
 4. El corredor que más carreras haya disputado
 5. Si sigue existiendo empate gana la mejor clasificación de la última carrera
6. Al finalizar el campeonato, en la última carrera, se entregarán los correspondientes trofeos a los ganadores.

16. PREMIOS

16.1 Los premios de carrera:

Superfinal

- 1º Trofeo + Camiseta
- 2º Trofeo + Camiseta
- 3º Trofeo + Camiseta

Final

- 1º Camiseta
- 2º Camiseta
- 3º Camiseta

Consolación

- 1º Camiseta
- 2º Camiseta
- 3º Camiseta

16.2 Premios final de temporada:

General Individual:

Se creará un equipo de 8 pilotos para correr las 24h de karting en Le Mans 2019

Precio aproximado Inscripción **425€** por piloto

Precio aproximado de alojamiento de 5 días **150€** (Septiembre 2019)

Precio aproximado inscripción y carrera **575€**

Los premios se distribuirán de la siguiente manera:

- 1º - Trofeo + Inscripción carrera 24h de Le Mans y alojamiento gratuito + Regalo
- 2º - Trofeo + Inscripción carrera 24h de Le Mans y alojamiento gratuito + Regalo
- 3º - Trofeo + Inscripción carrera 24h de Le Mans y alojamiento gratuito + Regalo
- 4º - Descuento en Inscripción a carrera 24h 70% descuento (300€ descuento aprox.)
- 5º - Descuento en Inscripción a carrera 24h 60% descuento (255€ descuento aprox.)
- 6º - Descuento en Inscripción a carrera 24h 50% descuento (215€ descuento aprox.)
- 7º - Descuento en Inscripción a carrera 24h 40% descuento (170€ descuento aprox.)
- 8º - Descuento en Inscripción a carrera 24h 30% descuento (130€ descuento aprox.)
- 9º - Regalo
- 10º - Inscripción al campeonato Gratuita AKS 2019/2020 (30€)

General por Equipos:

- 1º - Trofeo
- 2º - Trofeo
- 3º - Trofeo

General Femenino:

- 1º - Trofeo
- 2º - Trofeo
- 3º - Trofeo

General Junior:

- 1º - Trofeo
- 2º - Trofeo
- 3º - Trofeo

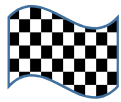
General Veteranos:

- 1º - Trofeo
- 2º - Trofeo
- 3º - Trofeo

Otros premios:

- Habrá premio para todos aquellos que completen la temporada asistiendo completamente a todas las carreras.
- En cada carrera se regalará por sorteo un obsequio al finalizar el pódium entre los asistentes
- Los inscritos al campeonato adquirirán un precio más económico en las tandas de entrenamientos de los tres circuitos, facilitando el entrenamiento para las carreras. El coste de dichos entrenamientos será el precio estipulado por tanda en el circuito con un descuento de 5€ y sólo valdrá para los inscritos al campeonato, no cuentan acompañantes.
- El equipo de 24h puede ser de 10 participantes, reservándose el organizador el derecho a la invitación a un colaborador o patrocinador de dos plazas.
- Dependiendo de los interesados al final de campeonato se hará un equipo B para acudir a la carrera 24h, si es posible se hará un descuento.

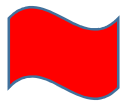
Simbología de las Banderas



Bandera a cuadros: *Fin de carrera*



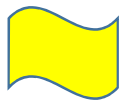
Bandera verde: Indica pista libre, fin de peligro.



Bandera Roja: *Carrera parada o interrumpida, indica parada inmediata de todos los participantes.*



Bandera negra: *Exclusión de piloto, parada en boxes del participante*



Bandera amarilla: *Peligro en pista, el piloto tiene que disminuir la velocidad y no adelantar a ningún rival, estar preparado para una situación anómala.*



Bandera azul: *Indica que debe facilitar el adelantamiento por un rival que le va a doblar.*



Bandera España: *Dará la salida a las carreras.*

Todo participante acepta todas las bases expuestas anteriormente cuando completa la inscripción al campeonato.



MarlonKart

